NES – SUPER NINTENDO – GAME BOY – ETC.

10 F PRIX DE LANCEMENT

BANZZAÏ

BANZZAI N°1 MAI – JUIN 92



Le magazine console des samouraïs

SUPER NINTENDO
Super Soccer
Super Mario World
Super R-Type
Super Tennis
F-Zero

GAME BOY
Choplifter 2
Double Dragon 2
Kick Off
Snoopy
Dragon's Lair...

NES
Rainbow Island
Blaster Master
Double Dragon 2
Snake's Revenge
The Newzealand story...

POSTER GEANT

20 000 PIN'S A GAGNER !



La dédicace de JPP



PLANS
SUPER MARIO ET RAINBOW ISLAND

MARIO est ravi ! La SUPER NINTENDO est arrivée

EXCLUSIF !
LE CD-Rom NINTENDO

BANZZAI N° 1 MAI 92 – 10 FRS
SUISSE 3 FS – BELGIQUE 73 FB
CANADA 2,50 $C
M 4485 - 1 - 10,00 F -RD



A GAGNER !
UNE SUPER NINTENDO, UNE GAME BOY ET DE NOMBREUX ACCESSOIRES POUR TA CONSOLE



CHIP'N DALE : Disney parade !

BANZZAI
19, rue Hégésippe Moreau
7501B PARIS
Tél : (19 33) (1) 45 22 3B 60
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

REDACTION :
Rédacteur en Chef : Frank Ladoire
Rédacteurs : J.Philippe Alba, Didier Latil, Stéphane Lavoisard, Lionel Vilner, Christian Roux, David Taborda, Betty Franchi

REDACTEURS GRAPHISTES :
Maquette, création artistique : Marie Priester, Séverine Dreux-Besnard, Jacques Abiven
Infographie vidéo : Godefroy Luong
Scanner / Flashage : Jean Minthe, François Royere

PUBLICITE :
Directeur : Antoine Harmel

FABRICATION :
Chef de Fabrication : Jacques Gouffé
Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc

DIFFUSION, VENTES :
Responsable : Olivier Lepotevin –TE 73– Tél . (1) 45 22 3B 60
Correspondance Abonnements : 36 rue de Picpus – 75012 PARIS
Tél : 43 42 00 60

PROMOTION :
Responsable : Véronique Gardy
Club Génération 4 : Jérôme Forneris

TELEMATIQUE :
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft

COMPTABILITE :
Chef Comptable : Isabelle Clochette **assistée de** Charles Convalot, Paulette My, Claudine Varin, Janick Brohan

DIRECTION EDITORIALE :
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudocelli
Directeur Délégué : Patrick André
Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard

Banzzai est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

Commission paritaire en cours – Dépôt légal 2ème trimestre 1992.
Imprimerie de Massy - Jean Didier

EDITO

La sortie anticipée de la Super Nintendo sur le marché français, la spécialisation accrue de Génération 4 dans le domaine du jeu micro après l'arrivée de sa disquette régulière, l'explosion certaine des consoles à la rentrée 92, la prolifération même de différentes marques de consoles, l'approche des vacances et de la meilleure disponibilité des lecteurs la Foire de Paris et son énorme village "jeux vidéo", sont autant d'évènements qui ont conduit, ce printemps, à la naissance de Banzzai.

Nous vous proposons un questionnaire qui devrait nous aider à améliorer sa formule, même si, d'ores et déjà nous souhaitons développer la rubrique "plans" et améliorer la maquette.
De la même façon que les "Gen d'or", certains jeux de haut niveau obtiendront des "Banzzai d'or". N'hésitez pas à nous envoyer des propositions de dessin pour les illustrer.
Nous attendons également vos propositions dans le domaine des trucs et astuces. Le monde des consoles ne se limitant pas aux seules consoles Nintendo, naquit aussi Supersonic, le magazine des consoles Sega, le jumeau du premier.
Si l'idée de lancer deux magazines qui se ressemblent sur des sujets très voisins au même instant peut paraître séduisante (l'évènement est unique dans l'histoire de la presse), il s'avère que dans la pratique la chose est épuisante.

Nous n'aurons pas trop de 2 mois pour préparer les suivants et passer mensuels à la rentrée.

Godefroy Giudicelli

SOMMAIRE

INDEX DES ANNONCEURS

INDEX DES TESTS

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES II THE ARCADE GAME™

De nouvelles aventures avec les Turtles

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant Hero Turtles II: voici la passion des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun – The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI®

La passion des jeux



PALCOM™ SOFTWARE



Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

CHAUD DEVANT

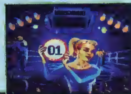


Toujours de chez Elite est également prévu Dragon's Lair pour ta Super Nintendo. Encore une fois, il s'agit d'une adaptation d'un très ancien jeu de café ayant fait un tabac en son temps. Le but du jeu est simple, allez je te laisse deviner, il faut délivrer une... princesse ! Exactement tout comme dans... une bonne centaine de jeu sur console, il faut le dire ! Mais passons, tu enfiles donc une nouvelle fois ton habit de lumière, pour te retrouver dans la peau de Dirk, et part en croisade contre l'adversité. Pour retrouver ta dulcinée, nul besoin de traverser de nombreux pays et de silloner la terre par monts et vallées, toute l'action se déroule dans un chateau d'aspect glacial, le refuge du magicien Mordroc. A peine seras-tu rendu aux abords du chateau que tes problèmes commenceront et si tu parviens à passer sans encombre les premiers obstacles, tu sera vite de nouveau confronté à toutes sortes d'ennemis comme un dragon ou des démons tout droit sortis des profondeurs du néant. Le jeu s'annonce superbe avec des décors qui te plongeront d'emblée dans l'ambiance lugubre du domaine de Mordroc. Mais pour cela, tu devras encore attendre jusqu'au mois d'aoctobre.

LORICIEL AUSSI

Société française très prolifique sur console, Loriciel développe également sur Super Nintendo. Trois projets sont annoncés, Best Championship International Karate, un remake du célèbre Panza Kick Boxing, un jeu de tennis et Jim Power, un jeu de tableau. Pour le premier de la liste, le résultat devrait être excellent au regard des capacités de la Super Nintendo dans le domaine de l'animation. A noter que tous ces titres sont attendus pour la fin d'année.







SUPER NINTENDO

LE LANCEMENT DE LA SUPER NINTENDO

Leader incontesté du marché des consoles 8 bits avec la Nes (près de 33 millions de machines vendues aux Etats-Unis à ce jour) et des cartouches avec Super Mario Bros (plus de 20 millions d'exemplaires), le géant nippon Nintendo nous propose maintenant d'accéder à une nouvelle dimension ludique avec la Super Nintendo, toute nouvelle console 16 bits.

Même si Sega (le grand rival) avec sa Megadrive fut le premier sur le marché 16 bits, Nintendo compte bien, après la Nes et la Game Boy (énorme succès également), réussir la passe de trois et imposer sa Super Nintendo comme l'ultime machine de jeu que tous les kids rêvent de posséder.

UN PEU DE TECHNIQUE...

Les caractéristiques techniques sont d'ailleurs impressionantes avec des co-processeurs dédiés (au nombre de cinq) très performants dans le domaine du graphisme, du son et de l'animation. Sur le dernier point, il faut préciser que la Super Nintendo est la seule console du marché à offrir des possibilités telles que le zoom ou la rotation d'un écran graphique. Quoi ! ? Tu es amateur de chiffres ? Ok, alors apprend que la résolution graphique peut atteindre 512 x 448, que le nombre de couleurs affichables simultanément est de 256 parmi une palette de 32 768, que128 sprites peuvent être gérés simultanément ou bien encore les capacités sonores, 8 voies en stéréo (pas de sortie stéréo cependant, fort dommage !). Enfin, le microprocesseur central (un 65816C emprunté à l'Apple II GS) est cadencé à 3,58 MHz. C'est peu, me diras-tu, toi le plus technicien de la bande ! Oui, mais comme déjà explicité, rappelle toi, les nombreux co-processeurs dédiés s'occupent de pratiquement la totalité des informations nécessaires au jeu, laissant au microprocesseur le rôle de coordinateur. Avec une telle structure, nul n'est besoin de posséder une fréquence d'horloge élevée. Pigé ?

Les jeux de simulation, notamment (la preuve en est avec Super Soccer et Super Tennis), vont pouvoir atteindre un réalisme et une qualité encore inconnus jusqu'alors !

DES JEUX, DES JEUX, ENCORE DES JEUX !

Les éditeurs sont tellement certains du succès de la Super Nintendo auprès du public du monde entier qu'un nombre important d'entre eux développent sur cette machine. Ainsi l'importateur français Bandaï prévoie une logithèque de 40 à 50 cartouches d'ici noël prochain. Pas mal, non ? Tu vas pouvoir frimer face à tes potes ! Les premiers jeux (au nombre de cinq) sont déjà testés dans ce premier numéro de Banzzaï et notre prochain numéro te présentera en avant-première tous les jeux de la rentrée. Alors, guette bien la sortie (fin juin) de ton mag chez le marchand de journaux.

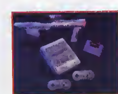
LA BOI-BOITE

Tu es impatient, tu n'en peux plus, la tentation est trop forte, tu économises depuis un an...



alors tu vas sans doute te précipiter pour acheter ta Super Nintendo dans les prochains jours, peut-être as-tu déjà casser ta tirelire ou "taper tes parents ou grand-parents" et passes désormais tout tes loisirs devant ta console. Dans ce cas, tu as remarqué qu'une fois ouverte, la boîte contenait la console, la cartouche de Super Mario 4 (vas vite dévorer le test du jeu en page 10), le cable de liaison vidéo, l'alimentation et deux manettes de jeux, le tout pour 1290 francs. Mais si tu préfères attendre quelques semaines ou bien qui sait, qu'il te failles attendre quelques semaines de plus, tu auras sans doute le choix entre deux propositions de la part de Nintendo. La console et le jeu Super Mario 4, c'est à dire la version simple et la console avec 2 manettes, le Super Scope et une cartouche de six jeux, la version luxe. Ce Super Scope, une sorte de bazooka vidéo, te permettra de viser sur des objectifs directement sur ton téléviseur via une cartouche contenant des jeux spécialement développés pour ce périphérique. La disponibilité du second pack est annoncé pour la fin du mois de mai avec un prix oscillant autours de 1600 francs. Mais rien n'est moins sûr.

Alors, es-tu prêt pour le grand frisson ?



En marge de la Super Nintendo, Nintendo propose de nombreux autres avantages comme le club Nintendo qui compte actuellement près de 700 000 adhérents. Adhérer au club, c'est recevoir le magazine du club, une carte personalisée, bénéficier de tarifs préférentiels sur les produit de la boutique du club...

Pour les plus malheureux d'entre vous, Nintendo à créé le SOS Nintendo ou près de 40 conseillers répondront à vos appels au 34 64 77 55.

Enfin, si tu habites en province, guettes le passage du Nintendo Super Tour 92, un camion itinérant de 33 tonnes contenant des dizaines de consoles Nes, Super Nintendo et Game Boy. Le Nintendo Tour te permettra de participer au championnat de France des jeux vidéo Nintendo

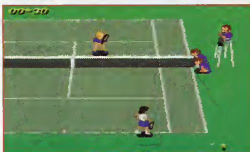
SUPER TENNIS

■ Machine : Super Nintendo
■ Editeur : Tokyo Shoseki

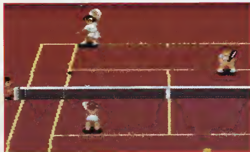
Toi qui as toujours rêvé de descendre sur un court de tennis pour serrer la main des champions, sort de ton sommeil ! Super Tennis va t'en faire voir et revoir de toutes les couleurs. Certes, la simulation ne te permet pas d'affronter les pros du tennis. Néanmoins, le programme propose une galerie de joueurs et de joueuses au top niveau. Pour entrer sur le court, tu dois impérativement choisir l'un de ces artistes de la raquette. Tous, ont leurs coups favoris et leurs points faibles. Il est également permis de définir le nombre de sets gagnants ainsi que la surface sur laquelle se déroule le match. Dans le mode qui te fait vivre une saison complète, avec tout ses tournois, cette dernière surface est imposée. Il serait en effet grotesque de jouer à Rolland Garros sur un sol revêtu d'herbe à matou. Super tennis te permet de jouer seul contre le programme, de mesurer ton talent avec un pote (même s'il ne possède pas un bon "Touché"...) mais aussi de lutter à deux et en double contre une équipe gérée par la console. Ce dernier mode est de loin le plus éclatant! D'un point de vue réalisation, Super Tennis reste dans la course. Au début tu perds un peu les pédales, le temps pour toi de maîtriser tous les coups. Mais rapidement, rien ne résistera à tes balles meurtrières. Les graphismes et les bruitages sont d'un bon niveau, sans plus (compte tenu des réelles caractéristiques de la Super Nintendo). Malgré tout, Super Tennis demeure un excellent divertissement pour les grands et les petits lorsque leurs aînés daignent leur céder la place sur le court.



Très complet, les programmeurs ont même pensé au juge de filet.



Pas assez rapide, le joueur a juste le temps de déclencher son coup droit que la balle est déjà loin.







Faute de filet !

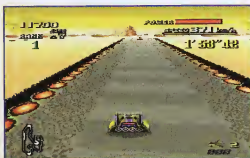


90%

Christian Roux

Graphisme :	15/20
Animation :	16/20
Son :	17/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	17/20

F ZERO



■ Machine : Super Nintendo
■ Editeur : Nintendo

Avec F-Zero, éclates-toi à plus de 700 à l'heure dans une course vraiment fantastique. D'ici peu, la formule 1 sera reléguée au rang de véhicule de tourisme par la formule 0. Dans cette discipline, les voitures ne roulent plus, elles planent. Une saison compte quinze circuits. Il existe trois types de championnats. Un pour les Chevaliers, un pour les Reines et un dernier, le plus dur, pour les Rois. Il y a également trois niveaux de difficultés. Avant de jouer le "Prost" du futur, tu dois choisir un véhicule parmi quatre. Chaque boîte à savon possède ses propres caractéristiques. Certaines sont plus rapides mais assez lourdes, d'autres sont plutôt nerveuses mais très peu maniables. La piste est tracée au dessus du sol et la moindre sortie de route t'offre une place de choix dans une nouvelle caisse... en sapin cette fois. Sur la route, de nombreux obstacles perturbent la course. Des tremplins te permettent de prendre de la vitesse ou de sauter par dessus des crevasses. Des espèces de bacs à sables situés en sortie de virages ralentissent les bolides. Des tronçons de piste assez spéciaux balancent les bolides un peu partout. Enfin, de vilaines mines, des aimants et bien d'autres réjouissances ne font rien qu'à t'embêter ! Pour passer les étapes, ton véhicule doit se placer dans le groupe de tête, avec pour chaque tour une place éliminatoire. Attention, les autres pilotes ne te feront aucun cadeau. A chaque tour de piste, il est possible de gagner l'aire de ravitaillement, histoire de retaper les ailes de ta "cadillac". Jouer à F-Zero c'est très sympa ! La piste évolue à une vitesse folle. Mais pourquoi, oh! oui pourquoi les esprits bridés débridés qui sont à l'origine de ce jeu ont oubliés un mode de jeu à deux en simultanéité.



Après le tremplin, le plus dur, c'est d'assurer parfaitement sa réception.



Juste avant le départ, la tension est extrème et les yeux sont fixés sur le radar de course .

92%

Christian Roux

Graphisme :	13/20
Animation :	16/20
Son :	15/20
Jouabilité :	16/20
Durée de vie :	15/20

LE CD-ROM NINTENDO

A peine la Super Nintendo sortie en France (avec un retard certain par rapport au japon et aux Etats-Unis), la firme nippone prévoit la sortie d'un périphérique totalement nouveau : le lecteur CD-Rom (compact disque). Le support CD chamboulera très sensiblement ton univers ludique en apportant des possibilités tout-à-fait nouvelles. En effet, tu dois savoir que les cartouches actuelles dépassent rarement 2 Mo de mémoire. Cette limite est un frein considérable au niveau d'une équipe de programmation qui ne peut pas intégrer tout ce qu'elle désirerait dans un produit. L'émergence du CD brisera cette barrière puisqu'un seul CD représente environ 640 Mo de mémoire, soit à peu près 300 fois les capacités d'une cartouche. Ainsi, les créateurs pourront laisser libre cours à leur imagination débordante et produire des jeux d'une qualité encore jamais atteinte, tant sur le plan de la réalisation que de l'intérêt intrinsèque du produit. Mais, jusqu'à présent, un lecteur CD-Rom ne présentait pas d'autres avantages que de stocker massivement des informations. Or le lecteur de Nintendo est complètement novateur en intégrant toutes sortes de circuits électroniques destinés à améliorer les performances de la console. Si tu t'intéresses à la technique, apprends que le lecteur possède 720 Ko de mémoire Ram et 256 Ko de Rom. Mais le plus important est sans aucun doute le SCCP, nom de code du micro-processeur 16 bits présent dans le lecteur. Cadencé à 21 MHz, ce chip est spécialisé dans le calcul de rotation d'un très grand nombre de polygones (pour les simulateurs de vol entre autres) et permet le grossissement, la diminution ou la rotation de sprites dans tous les modes graphiques. Pour mémoire, la Super Nintendo réalise ces mêmes opérations mais uniquement sur des images de fond ou du décor et dans le mode graphique 7. Ce chip est aussi capable de supporter 4, 16 ou 256 couleurs.

Le SCCP permet en outre aux programmeurs d'afficher un nombre important d'objets à l'écran, sans aucune limitation et sans aucun clignotement. C'est également lui qui se charge de décompresser en temps réel des images; pour obtenir une animation par exemple. Enfin, le SCCP peut agir sur la détection des collisions d'objets, déchargeant par là même le micro-processeur de la Super Nintendo. Ainsi, aucun ralentissement ne pourra intervenir dans les jeux, même dans le plus fou des shoot'em up. Dernière précision, le CD-Rom Nintendo possède la norme XA lui autorisant d'accéder en même temps à du son et des images. Avec cette technique, les jeux seront encore plus pasionnants.

En tout cas, tu dois retenir une chose : le couple Super Nintendo et lecteur CD-Rom constituera une formidable machine de jeu, aussi excitante que les bornes d'arcade et largement devant tout ce que l'on peut trouver à l'heure actuelle.

NEWS

OCEAN, LE FLOT DE NOUVEAUTES







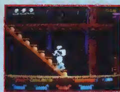
Prévu pour la rfin d'année, les logiciels d'Ocean sur Super Nintendo risquent de décoiffer un max et de faire vibrer les plus blasés d'entre vous. Sans blague, dans le domaine de l'action pure et dure, The Addams Family et Robocop 3 ne craignent personne. Le premier cité t'entraine dans un jeu de plates-formes géant à la mesure de Super Mario World et à la réalisation quasi géniale.

Les graphismes sont somptueux, les décors variés et nombreux, les bonus délirants (le berêt-copter pour s'élever dans les airs est des plus original) et la jouabilité assez fantastique. Tu tomberas rarement deux fois dans le même traquenard (ou alors...).

L'action te mènera à travers les pièces d'un vieux manoir à la recherche des membres de ta famille pour finalement, dans le dernier stage, essayer de délivrer tes "vieux". Eh oui, on les aime bien quand même !



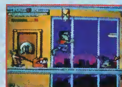
Quant à Robocop 3, c'est à une tout autre mission que te convie ce jeu. Comme dans le second volet de la saga Robocop, ta marionnette humano-robotico-cybernoïde repard en guerre contre l'OCP, géniteur de Robocop, noyauté par la mafia japonaise. La trame de l'histoire est prétexte à un superbe jeu de tableau dans lequel se succèdent avec bonheur phase de jeu en 2D (à la Super Mario ou Addams Family) et phase de jeu en 3D vu d'avion (à l'instar de certaines séquences de Pilotwings). A noter que cette dernière utilise le mode graphique 7 de la Super Nintendo.

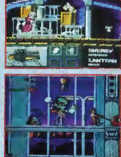


Encore une fois, la réalisation de Robocop 3 est sans faille, avoue que la firme Ocean en connaît un bout (tout dedans et rien dehors ; private joke !) sur la question, avec d'excellents graphismes et une bonne 3D.

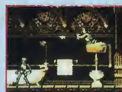


PAR PETITS BOUTS



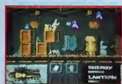


Dr Franken de chez Elite est prévu pour le mois d'octobre sur Nes, Game Boy et Super Nintendo et te propose de jouer le rôle de Frankenstein, lequel part à la recherche de sa fiancée Bitsy dont les morceaux ont été envoyés dans six pays différents après une regrettable erreur. En effet, pensant



bien faire, Frankenstein découpa sa fiancée (eh oui, on est modulable chez ces gens là) et l'envoya dans plusieurs paquets vers New York tout cela pour éviter les douanes, Bitsy ne possédant pas de passeport. Il comptait la rejoindre, réceptionner les colis, la "remonter" et passer quelques jours de vacances à deux. Ta mission consiste donc à retrouver toutes les parties de ta petite amie dans les différents aéroports et de les renvoyer dans ta demeure en Transylvanie pour "réparer" ton erreur. Ta quête te menèra bien sûr dans des lieux interdits ou réserver au seul personel qualifié dont la seule idée sera de te le faire savoir.

Dans la plus pure lignée des jeux de tableaux, Dr Franken semble bien réalisé avec de bons graphismes et un personnage aux animations délirantes. Et même si la version Super Nintendo surclasse largement la version Nes (tu l'aurais deviné tout seul, je paries), cette dernière n'est pas dénuée d'atouts, loin de là. Sur Game Boy, le jeu est sensiblement modifié, même s'il s'agit toujours d'un jeu de tableau, et l'action se déroule dans un chateau peuplée d'êtres vils et hostiles. Encore une fois, la réalisation du jeu est superbe avec d'excellents graphismes entre autres. Un hit en puissance !





SUPER MARIO WORLD



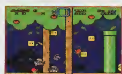
Mario-net fait le guignol !



Tape dans cette brique pour dévoiler un passage secret. *Cherche, ici tu peux gagner une vie.* *Entre dans le tuyau pour descendre dans les souterrains.* *Tape dans une des briques pour obtenir un Yoshi.* *Arrange toi pour sauter sur le Bump ainsi éviter le footballeur américain*



Super Mario World sur Super Nintendo c'est Super Cool ! Après avoir joué les ratons-laveurs dans Super Mario 3, les deux frères moustachus partent en vacance au pays des dinosaures. Entre nous, ils feraient mieux de séjourner chez Papin pour lui demander comment fonctionne son "super rasoir". Mais il ne faut pas rêver. Les Mario Brothers sans moustache, ce serait comme un Rambo avec un cerveau, une grossière erreur de la nature ! Tandis que Mario et Luigi bronzent sur la plage, la princesse Toadstools est kidnappée par l'affreux Bowser et ses



sept Marmots. Mais ce n'est pas tout. Les dinosaures de l'île sont également prisonniers du clan des tortues Koopas à l'intérieur de sept châteaux, un pour chaque enfant de Bowser. Pour remporter la partie, tu devras donc les affronter un à un.
Au début du jeu, un bloc de pierre fait apparaître un gros oeuf vert. Il s'agit de votre fidèle ami Yoshi le dinosaure. Pour t'aider, ce dernier accepte de te porter sur son dos. En se déplaçant, cet animal peut avaler des baies et certains monstres. Lorsque Mario entre en contact avec un ennemi, Yoshi se sauve.



Il faut alors partir à sa poursuite. Un conseil, pour avancer plus vite sans utiliser le bouton X ou



Y, utilises le saut tournoyant tout en courant. Dans ce nouvel épisode, les frères Mario ont également la possibilité de se transformer en Mario-cape ou en Mario-feu. Le Mario-cape permet, en tournant sur soi-même, d'envoyer dans les airs les monstres qui se présentent. Il agit aussi en qualité de parachute pour ralentir les chutes ou sauter plus loin. Enfin, cette cape donne à Mario le pouvoir de voler. Cette dernière opération est assez fantastique mais malheureusement très délicate à maîtriser. De nombreuses autres surprises te guettent à tous les tableaux. Avec l'option Mario-feu, ton héros lance des projectiles. En découvrant ce nouvel épisode, les adeptes de la saga





Baisse-toi pour ne pas être happé par cette énorme torpille noire.

Tape sur cette brique, tu obtiendras un bonus.

Pour éviter cette seconde torpille, grimpe vite fait sur talus





En sautant sur le Bumper, tu feras apparaître des pièces à ramasser pour gagner des vies.

Cette haie représente la moitié du niveau. En cas d'échec, tu reprendras le jeu à cet endroit.

Au bout du tunnel, un gros Bumper jaune matérialisera toutes les briques jaunes de tout le jeu.

pour changer les pièces en briques et passant dessus et terminer le niveau.

N'avance pas tête baissée, les taupes "volantes" t'attendent de pied ferme !



















Mario ne seront pas perdus. Les commandes et les situations rencontrées s'inscrivent dans la lignée des précédentes aventures. D'un point de vue scénario, Super Mario World propose de nombreux clins d'oeil à d'autres produits, comme ces anneaux qu'il faut amasser pour obtenir des vies supplémentaires. Certaines scènes avec des plateaux qui se déplacent de manière circulaire au dessus du vide semblent aussi s'inspirer d'un certain rival. Mais en ce domaine, le camarade Mario n'a rien à prouver, lui qui a tout inventé dans ce genre de jeu d'arcade. Au premier abord, ce premier pas de Mario sur Super Nintendo semble loin de pousser la machine dans ses derniers retranchements. Malgré cela, Super Mario World dépote un max. Au bout de dix minutes, le joueur s'en ronge les ongles. Les graphismes des tortues Koopas et autres monstruosités sont craquantes de tendresse. Enfin, la durée de vie de ce produit est grandissime. Lorsque tu as achévé un niveau, il y a toujours quelque chose que tu aurais souhaité négocier de façon différente. De ce fait, il n'est pas rare de faire revenir Mario sur ses pas histoire de l'éclater contre un mur ou de l'envoyer explorer un puit. Super Mario World, c'est des heures de divertissement en perspective ! Super Mario World, c'est plus fort que toi !







Trucs en vrac :

– Regarde chacun des tuyaux attentivement, tu découvriras souvent un passage secret
– Ramasse cinq jetons marqués du Yoshi, tu gagneras une vie.
– Ramasse 100 pièces, tu gagneras une vie.
– Gagne 100 étoiles et tu accèderas au bonus game.
– Si tu reviens dans un niveau que tu as terminé, tu peux le quitter à tout moment en pressant Start et Select. Utile pour reprendre un bonus; par exemple.
– Si tu atteins la barre de fin de niveaux au plus haut, tu gagneras 50 étoiles et 3 vies.
– Si tu finis un niveau en transportant un objet, tu gagneras un bonus.
– Regarde attentivement la carte du monde de Mario, chaque point rouge signifie que le monde possède deux sorties.
A toi de chercher !

97%

Christian Roux

Graphisme :	14/20
Animation :	16/20
Son :	17/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	18/20



A toi de découvrir l'entrée du souterrain !







E D'ENFER

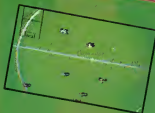
du Football

Précis - réaliste très amusant











SUPER SOCCER

■ Machine : Super Nintendo
■ Editeur : Human

Vous pouvez le dire ? Il peut le dire ! Ce premier jeu de foot sur la Super Nintendo est une réussite totale ! Comme dans tout bon jeu sportif qui se respecte, tu vas pouvoir jouer en simple exhibition ou bien participer a un championnat. Dans ce cas tu choisiras parmi l'une des seize meilleures équipes mondiales et tu devras en découdre avec les quinze autres jusqu'à la victoire finale... Le mode de vision est surprenant : tu vois le terrain en profondeur avec un scrolling en 3D vraiment impressionnant. Cet effet de visualisation en profondeur permet un plus grand réalisme dans le déplacement des joueurs et dans la formation d'actions évoluées. De la même façon, le balon t'arrives dessus en grossissant et l'on se surprend à baisser la tête. En parlant d'actions tu pourras réaliser tous les coups du foot avec une extrême facilité : passes longues ou courtes, têtes, tacles, retournés... tout y passe. Les commandes sont assez compliquées au début mais tu t'y habitueras très vite. De toute façon, si tu fais la moindre erreur, tu ne pourras t'en prendre qu'a toi-même car les commandes sont très précises. Les graphismes, bien qu'ils soient simples, sont réussis.


Pied levé, m'sieur l'arbitre !




Le goal arrêtera-t-il la balle ?



Peut-être une autre tactique avec une défense renforcée s'impose-t-elle ?

Au niveau musique, de beaux morceaux accompagnent le jeu ainsi que les divers menus de sélection. Les bruitages retracent très bien l'ambiance survoltée d'un stade plein à craquer. Il n'y a rien d'autre à dire sinon que l'animation est parfaite, que le jeu est impressionnant et que les parties à deux frisent le délire ! Je peux vraiment le dire, solennellement et sans pressions d'aucune sorte, Super Soccer est amusant et excellent en tous points. Hugh, je l'ai vraiment dit.

90%

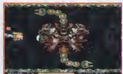
Christian Roux

Graphisme :	14/20
Animation :	16/20
Son :	17/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	18/20

SUPER R–TYPE
Un bémol dans la semoule...

■ Machine : Super Nintendo
■ Editeur : Irem

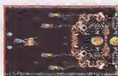
On ne présente plus R-Type, comme c'est l'usage de dire lorsque l'on parle de l'un des grands hits de l'arcade. Le fait qu'il ait été converti sur une bonne dizaine de machines, micros et consoles confondues, laisserait penser que plus personne ne l'ignore. Il y a cependant au moins deux choses à dire sur la version Super Nintendo ; une bonne et une mauvaise.
Je commence par la bonne : c' est sans conteste la meilleure de toutes les versions, en tout cas, la plus proche de l'arcade mais elle m'a beaucoup déçue. Le scénario est simple : tu dois affronter l'empire Bydo car celui-ci menace la terre. Le jeu comprend 7 niveaux et se déroule suivant un scrolling horizontal. Tu devras être vigilant car tes ennemis profiteront de la moindre erreur pour t'anéantir. Pour les détruire plus facilement, tu peux concentrer ton tir en maintenant le bouton appuyé.
Alors en le relachant, tu envoies ton Venin qui détruit tous les vaisseaux adverses présents à l'écran.
Durant le jeu, et via de petites pastilles de couleur, viendront s'ajouterà ton armement des bonus en tous genre : bombes, missiles, lasers, etc. Ainsi, tu peux acquérir un bonus très spécial, un module de protection qui non seulement tire sur tes ennemis mais qui peut aussi se placer à l'avant ou à l'arrière du vaisseau, original non ? Côté réalisation, le jeu bénéficie d'un graphisme splendide tout au long des 7 niveaux et de musiques d'une rare qualité. Toutes ces options, bonus et qualité techniques pourraient être dignes d'un véritable hit si il n'y avait un vilain canard en ut majeur, un gros bémol, un andante catastrophissimo, un couac allegreto, en ce qui concerne l'animation.
En effet, l'action ralentit tellement qu'on a l'impression de faire du surplace. Pour tout dire, elle gâche complètement le jeu.
On a l'impression d'être continuellement en mode replay ou le ralenti permet d'admirer le délié du geste la perfection du mouvement. Du coup, du mouvement, il n'y en a plus.
Et c'est vraiment dommage car le jeu avait tout pour plaire !


Concentre ton tir sur la zone verte et le monstre explose.






Le monstre de fin du premier niveau, assez facile à détruire.





68%

Christian Roux

Graphisme :	18/20
Animation :	13/20
Son :	17/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	13/20


Pour tous les lecteurs de
BANZAÏ
JPP.

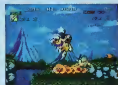

LUDI
GAMES


IMAGINEER Co. LTD
KICK OFF
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Original Nintendo Seal of Quality

LES ROIS DE LA JUNGLE

Adapté du jeu d'arcade du même nom par la société Elite, Joe & Mac : Caveman Ninja arrive en avril sur Nes et cet été pour Game Boy et Super Nintendo. Encore et toujours, il s'agit d'une histoire de filles à délivrer, celles de ton village en l'occurence. En ces temps reculés de la préhistoire comme dans le plus lointain des futur, il y aura toujours une pauvre et frêle femme à secourir. Allez c'est parti pour une nouveau périple où tu affronteras des dizaines de dangers, des monstres, des plantes carnivores... Et cette fois-ci, pas de mitraillettes ni de pistolets à laso-convecteurs et moins encore de ressort helicoïdos pour te défendre... ni plus ni moins qu'un gourdin taillé dans le plus résistant des bois, je te l'accorde, mais un simple gourdin quand même. Si toutefois, cet appendice boisé ne te suffisait pas à enrayer les hordes d'ennemis, il t'est possible d'appeler quelqu'un à la rescousse et de partir en quête en équipe. "Deux gourdins valent mieux qu'un !" était un dicton très en vogue de ce temps là. C'est d'ailleurs à peu près à la même période qu'un autre dicton fit son apparition, "l'union fait la force" illustrant à merveille la tactique à observer pour progresser rapidement. Marteler la tête de son co-équipier ne fera pas beaucoup avancer les choses et surtout pas vous !





Le jeu est d'une réalisation excellente sur Super Nintendo tant sur le plan des graphismes, des bruitages et de l'animation des personnages. La version Nes s'annonce aussi excellente avec les même remarques rapportées aux possibilités de la machine. Enfin sur Gameboy, le constat est encore plus flatteur puisque les graphismes et les différentes animations ont bénéficié d'un soin tout particulier. Des détails dans le prochain numéro.

GRAND CONCOURS

PLUS DE 22 000 FRANCS DE PRIX A GAGNER !!! C'EST GIGA GRAND !!!

Loisirs Sélection & BANZZAI

Nous te proposons dès le premier numéro de BANZZAI un méga concours !
Pour y participer, il te suffit de nous renvoyer sur carte postale tes 5 réponses au plus vite !
Attention, seules les premières réponses gagnantes seront retenues !
Alors précipite-toi vite chez ton revendeur NINTENDO le plus proche pour y découvrir les produits LOISIRS SELECTION et renvoie-nous vite ta carte à l'adresse suivante :

PRESSIMAGE
CONCOURS BANZZAI-LOISIRS SELECTION
19, rue Hégésippe Moreau
75018 Paris

Les gagnants recevront individuellement leur cadeau ; la liste des gagnants sera consultable fin juin sur le minitel 3615 CODE GEN4 Rubrique Banzzaï
ATTENTION : LES LOTS SONT OFFERTS SANS GAME BOY NI ACCESSOIRES.



MALLETTE GAME BOY DE LUXE
10 EXEMPLAIRES A GAGNER !
Cette super mallette de rangement et de transport permet d'emporter tous les accessoires du GAME BOY On peut aussi déposer l'élément de rangement sur son bureau..

MALLETTE GAME BOY
20 EXEMPLAIRES A GAGNER !
Mallette avec sangle, qui permet de ranger tous les accessoires... Géniale pour les voyages !





TELECOQUE : MELIKONI
150 EXEMPLAIRES A GAGNER !
Boitier de protection du GAME BOY.
Le boitier anti-choc en mousse permet aussi une meilleure prise en main du GAME BOY

STICK' BALL
20 EXEMPLAIRES A GAGNER !
Le jeu de l' été .. Sur la plage... Dans l'eau... Ou ailleurs !!!
On peut jouer partout avec STICK'BALL, même dans l'eau... Hop ! il suffit de tendre le bras, la balle s' accroche au gant. Pas besoin de fermer la main, la balle reste accrochée.



QUESTIONS :

1 – Combien de cartouches de jeux peut-on ranger dans la mallette GAME BOY de luxe ?

2 – Où sont distribués les accessoires NINTENDO de chez LOISIRS SELECTION ?

3 – Combien de fois est inscrit le nom STICK' BALL sur le packaging du produit ?

4 – BANZZAI a un petit frère, son nom est SUPERSONIC. Sorti chez ton marchand de journaux en même temps que BANZZAI, SUPERSONIC est le magazine de tous les SEGA FAN. Quel est le nom du rédacteur en chef de ce nouveau magazine ? (Bientôt sa tête sera mise à prix...)

Question subsidiaire pour départager les ex-aequos :

5 – Combien de bulletins réponse au concours Pin's BANZZAI/SUPERSONIC aurons-nous reçu au 31 mai 1992 ?

Les accessoires de LOISIRS SELECTION sont en vente chez ton revendeur Nintendo®

Petites Annonces

Toi qui désire vendre ta console, n'hésite pas à nous envoyer ta petite annonce sur un bout de papier en écrivant très distinctement !
Attention, pour être prise en compte, ta petite annonce devra comporter les indications suivantes :
– description rapide du matériel à vendre
– le prix
– ton numéro de téléphone et ton prénom
– ton adresse (facultatif)

Extrême urgence !

20 000 PIN'S A GAGNER

Au choix :



celui de Banzzaï
(le magazine des fans de NINTENDO)

TES TRESORS



celui de Supersonic
(le magazine des fans de SEGA)

TA MISSION

Avec le BON à découper en bas de la page, tu dois réunir 5 autres bons à découper, eux aussi, dans d'autres exemplaires de BANZZAI (tout sur les consoles NINTENDO). où même dans SUPERSONIC (tout sur les consoles SEGA)

Tu dois réunir (le plus vite possible) 5 copains qui s'intéressent aux consoles Sega ou aux consoles Nintendo ou aux deux et qui possèdent un exemplaire de Banzzai ou de Supersonic.

Fais le avant que tes copains ne le fassent avant toi.

TON EQUIPE

Une fois que tu as trouvé les 5 copains en question et collecté les 5 bons de participation, tu inscris leurs noms dans le tableau ci-dessous et tu donnes, si tu le veux, un nom à ton équipe. Banzzai fera plus tard des concours par équipe et nous pourrons ainsi te recontacter.

NOM DE MON EQUIPE (facultatif) :

. . . .

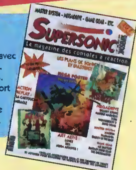
	NOM PRENOM AGE ADRESSE CODE VILLE EQUIPEMENT	NOM PRENOM AGE ADRESSE CODE VILLE EQUIPEMENT
NOM PRENOM AGE ADRESSE CODE VILLE EQUIPEMENT	NOM PRENOM AGE ADRESSE CODE VILLE EQUIPEMENT	NOM PRENOM AGE ADRESSE CODE VILLE EQUIPEMENT

TES MAGAZINES FAVORIS



RAPPEL DE LA MISSION

- Tu formes une équipe avec 5 autres personnes.
- Tu réunis les 6 bons.
- Tu remplis le passeport de participation.
- Tu nous renvoies le tout bien affranchi.
- Tu fais vite.



TON ENGAGEMENT

Je m'appelle (nom) (prénom) . J'ai réuni 6 bons (le mien + 5 autres) découpés dans BANZZAI ou SUPERSONIC. Je les joins à cet envoi. En échange, je désire recevoir (chiffre) pin's de BANZZAI et (chiffre) pin's de SUPERSONIC (le total de ces deux chiffres doit être égal à 7). Je note qu'il y en a 2 (deux) pour moi, et 1 (un) pour chacun des 5 camarades ou amis que j'ai contacté et qui m'ont confié leur bon à découper (soit 7 en tout). Je m'engage à distribuer les 5 pin's à mes camarades ou amis dès que je les ai reçus et je désire recevoir ces 7 pin's à l'adresse suivante:
(rue, bâtiment...)

(ville) (code)

Ce passeport est à renvoyer à: CHALLENGE PIN'S

BON A RENVOYER (AVEC 5 AUTRES BONS) à découper dans

Ta 2ème chance de gagner un Pin's Banzzai !

En répondant à ce QUIZZ tu pourras gagner un des 100 Pin's attribués par tirage au sort !

Et surtout n'oublie pas de nous donner...

Ton Nom : .... *Ton Prénom :* ....
Ton Age : ....
Ton Adresse : ....
....
....
Ton téléphone : ....

1- Quel est ton équipement micro ou console ?

- [ ] Amstrad CPC
- [ ] Amiga
- [ ] Atari ST, STE, TT
- [ ] Macintosh
- [ ] PC ou Compatible
- [ ] Coregrafx
- [ ] Neo-Geo
- [ ] Nintendo
- [ ] Super- Nintendo
- [ ] Master System (Sega)
- [ ] Megadrive (Sega)
- [ ] Game Boy
- [ ] Game Gear
- [ ] Lynx

Autres, précisez... ....

2- Comment l'as-tu acquis ?

- [ ] On te l'a offert par surprise
- [ ] Tu l'as demandé en cadeau
- [ ] Tu l'as acheté toi-même

3- Combien de jeux possédes-tu ?

au total ... . sur Nintendo .. ..

4- Combien d'heure consacres-tu chaque semaine aux jeux vidéo ? ....

5- Quels types de jeux vidéo apprécies-tu ?
(donne une note d'intérêt de 0 à 10)

Arcade		Simulation de conduite	
Aventure		Simulation sportives	
Logique		Autres simul. - wargames	
Réflexes/réflexion		Sim. aérienne/navale	
Rôles		Educatifs	

6- En moyenne, au bout de combien de mois te lasses-tu d'un jeu ? ....

7- Qu'est-ce qui te pousse à acheter un nouveau jeu ?

- [ ] L'avis d'un ami
- [ ] Les démos (chez les revendeurs)
- [ ] La publicité
- [ ] L'avis de ton magazine
- [ ] L'avis du revendeur
- [ ] Par lassitude des jeux que tu as déjà

8- Qu'est-ce qui te freine dans tes achats de jeux vidéo ? (plusieurs réponses possibles)

- [ ] Manque de temps pour jouer
- [ ] Le prix d'achat des jeux
- [ ] La prudence après une déception sur certains jeux
- [ ] Le manque de renouvellement des idées et des thèmes
- [ ] Le vieillissement de ton matériel, l'envie d'en changer
- [ ] Une diminution de ton intérêt pour le jeu vidéo en général

9- Pour toi, le jeu de l'année est ...

....

10- Si on te fais un chèque en blanc quelle console ou quel micro voudrais-tu acheter ?

....

11- Est-tu étudiant ou lycéen ?

OUI [ ] NON [ ]

Si OUI quelle est la profession de ton père ? Si NON la tienne ...

- [ ] Agriculteur
- [ ] Artisan/Commerçant
- [ ] Profession libérale
- [ ] Dirigeant d'entreprise
- [ ] Cadre supérieur
- [ ] Ingénieur
- [ ] Cadre moyen
- [ ] Enseignant
- [ ] Fonctionnaire
- [ ] Technicien
- [ ] Employé
- [ ] Ouvrier
- [ ] Autres ...

Pour ton foyer (parents + enfants confondus)

- [ ] moins de 8000 F
- [ ] 8 à 12 000 F
- [ ] 15 à 20 000 F
- [ ] 12 à 15 000 F
- [ ] 20 à 25 000 F
- [ ] + de 25 000 F

Si tu ne disposes pas de revenus mais d'argent de poche :

- [ ] moins de 150 F
- [ ] 150 à 300 F
- [ ] 300 à 500 F
- [ ] 500 à 1000 F
- [ ] 1000 à 1500 F
- [ ] + de 1500 F

13 - Ce que tu (ou tes parents) possèdes ou envisages d'acquérir prochainement

J'ai ...		Je veux ...
[ ]	TV de salon	[ ]
[ ]	TV dédiée au jeu	[ ]
[ ]	Lecteur CD Vidéo	[ ]
[ ]	Magnétoscope	[ ]
[ ]	Camescospe	[ ]
[ ]	Chaîne hi-fi	[ ]
[ ]	Walkman	[ ]
[ ]	Discman	[ ]
[ ]	Micro-ordinateur	[ ]
[ ]	Console de jeu	[ ]
[ ]	Vélo	[ ]
[ ]	Mobylette	[ ]
[ ]	Scooter	[ ]
[ ]	Moto	[ ]
[ ]	Une voiture	[ ]
[ ]	... une deuxième voiture	[ ]
[ ]	Planche à voile	[ ]
[ ]	Bateau à moteur ou voilier	[ ]

14 - Combien dépenses-tu chaque mois en achat de ....

... magazines de jeux vidéo : ________ F
... achats de jeux vidéo : ________ F
... matériels ou accessoires pour jeux vidéo : ________ F

15 - Achetes-tu des magazines de jeux video ....

- [ ] Plusieurs par mois
- [ ] Un de temps en temps
- [ ] Un au moins chaque mois
- [ ] Rarement
- [ ] Jamais

16 - Avant d'acheter Banzzai ...

- [ ] Tu a regardé la couverture
- [ ] Tu t'es fié à l'avis d'un ami
- [ ] Tu l'a comparé avec un magazine concurrent
- [ ] Tu l'a feuilleté
- [ ] Tu l'a acheté sans regarder

17 - En dehors de toi, combien de personnes vont lire ton Banzzai ? Nombre : ________

18 - Lis-tu d'autres magazines dédiés aux jeux vidéos ? *Si OUI, quels magazines ...*

________ ________

________ ________

19 - Quel est le principal concurrent de Banzzai ?

____

20 - Comment juges-tu Banzzai ?

SES FORCES		*SES FAIBLESSES*
[ ]	Sa qualité rédactionnelle	[ ]
[ ]	Sa maquette	[ ]
[ ]	Le nombre de pages et d'infos	[ ]
[ ]	Les scoops (avant-premières)	[ ]
[ ]	Le système de notes	[ ]
[ ]	La qualité de la couverture	[ ]
[ ]	Son prix de vente	[ ]
[ ]	Son format	[ ]
[ ]	Son rapport qualité prix	[ ]

(coche les cases de ton choix)

21 - Comment as-tu découvert Banzzai ?

- [ ] Chez le marchand de journaux
- [ ] Par la publicité
- [ ] Par un copain
- [ ] Par un copain
- [ ] Par un autre moyen
- [ ] Tes parents te l'ont offert

Bulletin à renvoyer à :

BANZZAI !
QUIZZ-LECTEUR
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

SNAKE'S REVENGE

■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Konami

Trois hommes, une femme (sans l'ombre d'un couffin !) atterrissent dans la jungle en hélico. Et que diable va donc y faire le commando d'élite des scorpions? Leur première mission consiste à s'infiltrer dans une forteresse, chose qui ne va pas se révéler des plus faciles car les troupes adverses essayent évidemment de vous arranger le portrait avec de gros calibres.
Dans la deuxième mission, vous devez vous servir d'un couteau, sauf si vous trouvez le silencieux, pour tuer les gardes sans alerter les autres. Plein de choses, de trucs, de machins chouettes sortis d'une imagination débordante vous attendent dans ce qui constitue la suite du fabuleux Metal Gear : j'ai nommé Snake's Revenge. Ce jeu n'a rien a envier à son prédécesseur, il est tout aussi beau !
Les graphismes sont foncés et suffisent, les musiques sont peut-être un tantinet agaçantes mais il y a de la recherche dans ce jeu-là.
Mises à part quelques séances horizontales de courte durée, le personnage est filmé de haut ce qui donne des opérations une vue d'avion. Snake's Revenge est très bon ! La recherche apportée dans sa réalisation est très séduisante; ce n'est pas le cas dans sa musique. Il importe pour ce jeu de ne pas être trop dur de la comprenette, car les cellules grises sont extrêmement sollicitées. Sinon on devra pas-ser par baucoup d'appels à SOS Nintendo.
Je ne vous le cacherai pas plus longtemps et dusse ma modestie naturelle en souffrir, j'aime vraiment beaucoup la revanche du serpent.

Ou est le silencieux ?

90%

J.Philippe Alba

Graphisme :	14/20
Animation :	15/20
Son :	14/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	18/20

THE NEW ZEALAND STORY

■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Ocean

Ce jeu est typiquement du genre "mal de tête", avec question lancinante ; est-il bien ou ressent-il une forte attraction pour la poubelle : je pencherais plutôt pour la 1ère solution. Il n'est pas vraiment beau, d'accord, les couleurs ont l'air d'avoir passé, les musiques sont un tantinet répétitives, mais la réalisation n'est pas trop mal et les mimiques du personnages sont amusantes : on finit par se laisser attendrir, il me rappelle Léon, le bâtardosaucisson de la standardiste.

Pour se déplacer, les ballons sont parfois indispensables.

Au niveau 1 : vous allez vite comprendre que le but du jeu n'est pas de gagner la coupe de l'America mais de se battre pour aller délivrer sa fiancée. Au fur et à mesure des niveaux, vous enfourchez toutes sortes de machines de locomotions... et vous croisez des monstres tout mignons, tout beaux qui essaient, les sournois, de cacher leur haine envers vous. On a là un savant mélange de défauts et d'atouts (comme Léon) ! Mais pourtant, Newzealand m'a mis, il est vrai, dans un état second ! Je me suis pris un plaisir fou à détruire un petit, tout petit, coquillage ou bien j'ai pulvérisé ma manette pour finir les derniers niveaux : vraiment, Newzealand est spécial. Attention les passages secrets sont nombreux (si vous voyez ce que je veux dire). Dans cette cartouche, l'option 2 joueurs n'est pas vraiment intéressante car les personnages ne sont pas simultanés. Alors si vous êtes du genre à craquer pour les Léon, Newzealand pourra vous intéresser.

78%

J.Philippe Alba

Graphisme :	13/20
Animation :	14/20
Son :	12/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	15/20

CHIP'N DALE

Disney parade (et a bien raison !)

Voila un jeu super côté, surprenant de tous les côtés, et je vous conseille vivement de ne pas passer à côté : coté graphisme, c'est très joli, coté choix des couleurs, c'est très bon, côté mondes, c'est carrément splendide ; côté argent, c'est normal, c'est comme tous les autres, il faut fouiller la fouille assez profond... Vous commencez votre parcours dans la ville, vous sautez de fleurs en fleurs ou de fleur en cactus (aïe, ouille, ouillouyouille ! ! !), et il va falloir éviter le courant sur les lignes à hautes tensions, marcher en équilibre sur les branches d'un arbre en enjambant des chenilles, tuer la mère chouette, aller de livres en livres dans la bibliothèque, balancer des pommes sur les kangourous, s'amuser à l'aéroglisseur et des tas de choses comme ça qui nous arrivent sans cesse dans la vie de tous les jours !



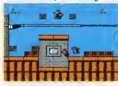
Tic portant Tac ou Tac portant Tic ? En tout cas, tactique utile... parfois !



Allez, parlons vite fait des qualités qui sautent aux yeux et qui réjouissent le joystick : la rapidité, le coeur arrive pas à suivre, et puis le scrolling de type multidirectionnel, on a vite l'impression d'avoir vidé la bouteille de rhum de papa, et puis l'absence de clignotements à l'écran, à tel point qu'on croirait qu'il n'y a pas d'écran, et les couleurs enfin, tout le contraire des omelettes, pas du tout baveuses quoi. Tout pour plaire ! Côté mélodies, ça assure aussi, même si ce n'est pas de la NEO-GEO, forcément ! Au niveau de la réalisation, accrochez vous à vos fauteuils, c'est parfait. Mais le grand point fort (eh oui, il y en a encore) de cette cartouche réside dans l'option 2 joueurs. Cela fait longtemps, très longemps, trop longtemps que la N.E.S ne nous avait offert un jeu à mode 2 joueurs simultanés (c'est d'autant plus le pied !). Comment ne pas s'écrouler par terre (en continuant à s'accrocher au fauteuil) lorsque tu balances une caisse genre lourdingue sur la trombine de Moulhard qui fait 3 à 4 têtes de plus que toi. La difficulté n'est pas très élevée, c'est vrai, mais on va s'amuser longtemps à 2. "Chip'n Dale" en yankee dans le texte ou "Tic et Tac", en pur parler gaulois, est à conseiller sans restrictions à tout possesseur de la NES, et quand on l'a pas, on l'achète avec !

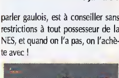


La tac-tac-tac-tique de l'écureil, toujours sur ses gardes !





La bibliothèque est sans aucun doute un passage plus dificile que les autres.



Cet arbre n'en finira donc jamais !



90%

J. Philippe Albe

Graphisme :	16/20
Animation :	17/20
Son :	16/20
Jouabilité :	17/20
Durée de vie :	14/20

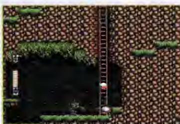
BLASTER MASTER

Tchernobyl : le retour !

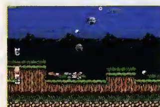
Je ne sais pas si ton animal favori est une grenouille, mais si c'est le cas, méfie-toi, car celle de Jason l'a entraîné dans une aventure fantastique au centre de la terre. Pour retrouver Fred (la grenouille en question) tu dois guider Jason sous l'écorce terrestre et lutter contre des mutants radioactifs commandés par Plutonium Boss. Mais avant d'atteindre le Boss, il faut traverser les portes des 8 niveaux, gardées par les Seigneurs des Profondeurs. Pour t'aider, tu as à ta disposition une sorte de char, que tu peux quitter quand tu préfères marcher, où quand tu dois explorer des passages trop étroits. Ces passages mènent le plus souvent à des jardins décorés de pavés. Là, en faisant le nettoyage de toutes ces pierres, tu trouveras des super cadeaux bonus du style : dose d'énergie, puissance de tir, vitesse de déplacement, et, encore mieux, des armes spéciales : missiles radio-guidés, grondements de tonnerre, missiles multi-ogives... l'arsenal Rambo-esque, quoi ! Cet armement est beaucoup plus sophistiqué que le pistolet et les grenades de départ, mais il est en quantité limité, et il faut sélectionner les armes dans un sous-menu pour les utiliser. Bref, pour mettre le maximum de chances de ton côté, tu as intérêt à passer tout le territoire au peigne fin et même à te munir d'une feuille et d'un stylo et dessiner un plan pour ne rien oublier.

A chaque fois que tu élimines un chef mutant, il laisse derrière lui un élément qui renforce les possibilités de ton char, ou t'aide à continuer l'aventure (écrasement des murs, super canon, chenille...). Les niveaux sont assez complexes, et c'est toi qui choisis ton itinéraire, alors pas de gaffes ; il ne s'agit pas de te trouver nez-à-nez avec un gros gardien, avant d'avoir trouvé des armes correctes, sinon ton compte est bon, mon bonhomme, si je peux être à ce point familier avec toi !

Blaster Master est l'un des meilleurs jeu d'action du moment. A mettre d'urgence sur la liste des récompenses souhaitées pour les bons carnets scolaires.



De temps à autre, il vaut mieux abandonner ton vaisseau et continuer à pieds.





Une des autres phases du jeu, en 3D cette fois-ci.



Détruit ce monstre et tu récupèreras une arme spéciale.

91%

Betty Franchi

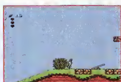
Graphisme :	14/20
Animation :	14/20
Son :	15/20
Jouabilité :	14/20
Durée de vie :	17/20

BLOW OUT



■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Kemco

D'après toi, quel est le plus beau cadeau dont puisse rêver Bugs Bunny pour son anniversaire ? Un ticson pour Terminator 2 ?, une invitation à la boum de Patricia ? Sans doute mais il y a encore mieux, beaucoup mieux, infiniment mieux... des carottes ! Et pour se rendre à sa soirée d'anniversaire, Bugs Bunny va devoir traverser la ville de Looney Tune, en se goinfrant de son légume favori. Plus il en mange et plus il a de chances de gagner des vies gratuites au Bonus-Bingo qui ponctue chaque étape. Tu penses bien qu'une telle aubaine crée des jaloux parmi les voisins, Elmer, Sam, Coyotte et Sylvester qui, eux, n'ont pas été invités. Ils ont donc décidé de souhaiter à Bugs Bunny un anti-anniversaire, en semant sur le chemin les pièges les plus loufoques : boules de feu, fantômes, appareils d'arrosage, maillets, poids à ressort, vers luisants, boîte à savon, comètes, Mais notre lapin, qui n'est pas né de la dernière pluie (il fête ses 50 ans, record toutes catégories pour ce genre de bêtes), a prévu le coup, et avant de quitter son terrier, s'est armé d'un marteau (plus habile que Cloclo, gag pour les plus de 30 ans !). Cet outil va lui servir à assommer les gêneurs, mais aussi à actionner les balançoires qui le propulseront vers les carottes les plus haut-perchées. L'autre moyen de défense est moins noble, mais très efficace: c'est la fuite derrière un buisson ou dans un puits jusqu'à ce que tout danger soit écarté. Si tout se passe bien, Bugs Bunny pourra enfin souffler les 50 bougies de son gâteau. Si tu es un as des jeux vidéo, Blow Out va te sembler très facile. Par contre, si tu n'en es qu'à tes premiers pas sur NES, et que Mario est pour toi une idole inaccessible, Blow Out constituera un bon apprentissage.







78%

Betty Franchi

Graphisme :	14/20
Animation :	14/20
Son :	13/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	16/20

HUNT FOR RED OCTOBER

■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Hi Tech





D'abord, je te racontes l'histoire. C'est des Soviétiques qui ont construit un sous-marin de guerre fantastique, le Red October. Le capitaine Ramius, dont la mission est de tester l'engin, en profite pour s'enfuir vers les côtes américaines, et par la même occasion livrer le sous-marin à l'ennemi. Les Russes ne l'entendent évidemment pas de cette oreille, et vont tout faire pour l'arrêter. C'est là que tu entres en jeu pour essayer de déjouer leurs attaques. Je dispose de torpilles, de missiles et de leurres électroniques, mais pas en quantité illimitée, il faut donc que tu refasses le plein en attrapant les bonus qui rechargeront tes réserves. Un système de défense permet de se rendre invisible durant de courts moments et tu t'en sers pour aborder les passages difficiles. En bref, Red October est un petit jeu d'action, basé, en fait, sur l'adresse et la précision : passer dans des grottes sous-marines souvent étroites, éviter les pièges, les tirs ennemis et les obstacles mobiles... Dur, dur ! Conclusion, avant d'acheter le jeu, tu as intérêt à l'essayer!

62%

Betty Franchi

Graphisme :	11/20
Animation :	12/20
Son :	13/20
Jouabilité :	14/20
Durée de vie :	14/20

DOUBLE DRAGON III

Les poings de la fureur !

■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Acclaim

Le troisième épisode de cette célèbre saga est enfin disponible sur ta NES. Et tu peux le dire, on n'aura pas attendu pour rien ! Rappelle-toi, dans les deux premiers épisodes tu avais pour mission de délivrer ta fiancée et tu avais réussi avec succès.
Dans Double Dragon 3 tu devras une fois de plus la delivrer, mais cette fois-ci ses ravisseurs t'ont demandé de leur rapporter les trois pierres sacrées en guise de rançon... Ces trois pierres sévèrement gardées sont dispersées dans les cinq pays composant les niveaux du jeu... Sous ce scénario se cache l'un des meilleurs jeu de baston disponible sur Nintendo. Tu peux y jouer à deux et c'est même conseillé car le jeu est très difficile. Plusieurs coups sont à ta disposition dont un particulièrement impressionnant qui consiste a faire un salto par-dessus un adversaire, l'accrocher par les cheveux et l'envoyer balader dans le decor ! Balaize, non ?
Les graphismes sont assez cools, les sprites ne sont pas trop moches. Les musiques ne sont pas mauvaises, voire pas mal du tout ainsi que les bruitages qui sans être excellents, ne sont pas nuls. Il faut un certain temps pour s'habituer aux divers coups mais on y arrive au bout de quelques parties. L'animation des personnages a été particulièrement travaillée ce qui la rend très réaliste. Mais il faut tout de même noter de gros clignotements de sprites qui gènent parfois la vision du jeu.
Au final, Double Dragon 3 est un excellent jeu digne de ses prédécesseurs malgré de gros problèmes de clignotements...







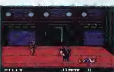






Un petit conseil en passant, pour tuer plus facilement l'adversaire attrape-le par le col et inflige lui 2 coups de genou. Laisse la manette dans sa direction (tu le ré-attrapes) et donne lui alors 3 coups de genou : il meurt ! Attention : cela ne marche pas tout le temps0, notamment sur les Ninja de 3ème niveau.





89%

Lionel Vilner

Graphisme :	14/20
Animation :	16/20
Son :	15/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	16/20

ADVENTURES OF LOLO 2

■ Machine : Nintendo
■ Editeur : HAL Laboratory






Dans ce jeu de reflexion, tu vas retouver ton héros adoré, Lolo, cette petite boule qui avait déjà su te faire criser dans le premier épisode. Tu dois ramasser tous les cœurs qui traînent à l'écran, pour ensuite ouvrir un coffre qui révèle alors la sortie du prochain niveau. Hélas, il faut bougrement réfléchir pour éviter les pièges, te débarasser des ennemis et ne pas te retrouver coincer dans un cul de sac. Tu peux en effet déplacer certains éléments du décor pour enfermer un monstre dans un coin ou tout simplement pour te protéger de ses tirs.
De temps en temps, lorsque tu auras ramassé un certain nombre de cœurs, tu obtiendras un pouvoir supplémentaire, très utile pour détruire certains ennemis ou passer un obstacle. Les décors sont sympathiques, le jeu très drôle, les animations et les graphismes soignés. Le tout est accompagné de musiques entrainantes qui font que tu ne t'ennuieras pas. Des heures de jeu




90%

Didier Latil

Graphisme :	12/20
Animation :	13/20
Son :	12/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	17/20

CAPTAIN PLANET

■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Mindscape



Captain Planet, avec un sens médiatique aiguisé, nous offre de nouvelles aventures après un long périple sur Canal +. Il va, avec ton aide, tenter de sauver tous les animaux menacés par la pollution.
Pour celà, tu disposes de 5 forces élémentaires : le feu et la terre servent à l'attaque, l'eau et le vent servent à la défense, et le coeur sert à la collecte des animaux.
Chacun des 5 niveaux du jeu comprend 2 stages : un défi extérieur dans lequel tu dois combattre des vaisseaux ennemis, enrayer la pollution et ramasser des animaux. Le deuxième défi se déroule à l'intérieur; là, tu peux te transformer en force élémentaire pour détruire les déchets toxiques, les pollueurs, et chercher des bonus.
Que ce soit dedans ou dehors, c'est à toi d'utiliser les forces à bon escient pour être le plus efficace possible. Le feu sert surtout à tirer devant soi, alors que la terre sert à écraser les pièges au sol.
Heureusement que Mindscape a prévu, en plus, des codes d'accès à afin de chaque niveau et un mode d'emploi détaillé des tâches à accomplir, sinon je ne sais pas quel surhomme arriverait à sauver a faune de la terre.
Un jeu écologique

60%

Betty Franchi

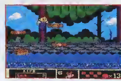
Graphisme :	13/20
Animation :	14/20
Son :	12/20
Jouabilité :	11/20
Durée de vie :	17/20

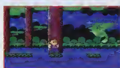
JACKIE CHAN'S

Portrait chinois !

■ Machine : Nintendo
■ Editeur : Hudson Soft

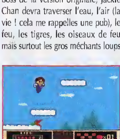
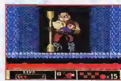






Allez, on joue au jeu du portrait. Il est petit, très petit, avec une mine asiatique fortement prononcée, un chinois mâtiné de japonais, à moins que ce ne soit l'inverse, il fait penser irrésistiblement Bruce Lee. Mais qui se cache sous ces quelques traits de plume trempée dans l'encre jaune ! Jackie Chan, bien sûr ! Le petit brun aux yeux marrons, d'un saut dont il a le secret, atterrit à grands fracas sur votre écran. Il a de quoi être content d'ailleurs car tous ses gestes, toutes ses mimiques, de sa tête d' ahuri au sourire genre Paul Newman en passant par son regard de cocker, tout est repris de la version CoregrafX. Autant le dire tout de suite, hormis quelques clignotements, le jeu est parfait ! Reprenant pratiquement tous les niveaux et boss de la version originale, Jackie Chan devra traverser l'eau, l'air (la vie ! cela me rappelles une pub), le feu, les tigres, les oiseaux de feu mais surtout les gros méchants loups : boudha, géant à la massue sans oublier le cyclope rose, la tortue volante et quantité d'autres. A quand un Jackie Chan sur Gameboy ou bien, allez j'ose, un Jackie Chan numéro 2. Acheter ce jeu est un devoir moral, un hommage aux belles choses et gare aux petits filous qui ne le feraient pas car je demande à mon pote Goliath de lui mettre la tête au carré et de lui faire les oreilles de Mickey.




91%

J.Philippe Alba

Graphisme :	16/20
Animation :	16/20
Son :	15/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	15/20

RAINBOW ISLAND

Océanique

Allez, encore un petit effort et cela en sera terminer de ce stage.

- **Machine : Nintendo**
- **Editeur : Ocean**

Aaaah ! Je l'attendais depuis longtemps celui-là et il ne me déçoit pas au contraire, il m'éblouit (normal pour un arc-en-ciel) ! Si vous ne connaissez pas Rainbow Island (un grand hit, pourtant) sachez que vous êtes dans la peau d'un petit bonhomme qui jète des arcs-en-ciel (à propos vous connaissez le pluriel de clair-obscur, non ? eh bien on dit, par exemple, les articles de jean-philippe -c'est moi- sont clairs-obscurs). Les niveaux sont courts, mais remplis de bonus (étoiles se



multipliant, gammes de couleur, bonus de rapidité etc, etc). Les niveaux se parcourent de bas en haut. En haut justement, vous



arriverez à un coffre énorme contenant plein de fruits dégueulasses pour la santé. Faire preuve de rapidité et de précision sont les 2 points essentiels du jeu, mais là, je vous fais confiance. Précision quand vous tirez un arc en ciel et rapidité pour ne pas se faire rattrapper par l'eau, que je vois



très bleue d'ailleurs, ce qui confirme que je ne suis pas daltonien. Le genre d'eau dont l'abus noie irrémédiablement bien-sûr. Tout est fantastique, magnifique, magique et plein d'autres trucs en "ique". La version console à gardé les mêmes niveaux que sur micro, mais on ne s'en lasse quand même pas, surtout qu'on ne connaît pas forcément le version micro.. Le personnage est clairement dessiné (dommage qu'il ne soit pas plus expressif) mais on n'en voudra pas à OCEAN qui fait de plus en plus de jeux sur NES (qui sont très bons d'ailleurs). La musique accompagne très bien le jeu : les monstres de fin de niveau sont graphiquement ce qu'il y a de mieux sur Nintendo (à part un certain Megaman II). Une option 2 joueurs est même donnée, les joueurs ne sont pas simultanés, mais quand l'un perd l'autre reprend au même endroit. Enormément de niveaux et de bonus ; un jeu gigantesque dans la lignée des meilleurs.



90%

J.Philippe Alba

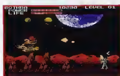
Graphisme :	14/20
Animation :	16/20
Son :	14/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	16/20

GODZILLA

monster of monsters

- **Machine : Nintendo**
- **Editeur : Toho Co.**

Le célèbre monstre des films fantastiques japonais arrive sur ton écran. Malheureusement, à l'image des films dont il s'inspire, le jeu bénéficie



Que soit avec l'un ou l'autre des monstres, le jeu reste toujours aussi navrant.



d'une réalisation très décevante. Les décors ne sont pas très jolis et le jeu d'une jouabilité très moyenne elle aussi. En effet, des fois, tu te fais toucher par des tirs que tu étais sûr d'avoir évité. Un jeu d'arcade vraiment pas génial.



Le combat contre l'un des gros monstres adverses est proche. Il s'agit en effet de l'avant dernier tableau avant l'affrontement.

57%

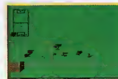
Didier Latil

Graphisme :	11/20
Animation :	12/20
Son :	13/20
Jouabilité :	14/20
Durée de vie :	10/20

KICK OFF

- **Machine : Nintendo**
- **Editeur : Imagineer**

Kick Off, Kick Off ! Le titre de cette cartouche me flatte les oreilles et me fait saliver d'avance, et pourtant, surtout que je viens de jeter un oeil sur Super Soccer sur la Super Nintendo, je dois le dire tout à fait nettement, (... tout à fait, Thierry !) la version NES n'est pas, mais alors vraiment pas une franche réussite. Les déceptions pour commencer : les sprites sont encore plus minuscules



Phase classique d'un match de football, le corner demande toute l'attention du gardien de but .

que sur les versions micro, les ralentissements sont nombreux, voire pénibles et les couleurs sont baveuses. Heureusement, cette cartouche présente quelques bons côtés. Les options proposées au début du jeu par exemple. Jeu simple ou à plusieurs, tournois, choix des maillots, etc. L'éventail de choix est large et apporte de vrais plus. L'entrainement, est pour moi, ce qu'il y a de plus amusant : pénalties, niveaux de jeu et coups francs, sont les options qui sont proposées ! Les "ceusses" qui aiment le foot moyennement se sauvent en courant, les "ceusses" qui idolâtrent JPP et vénèrent le ballon rond ont tout de même intérêt à l'essayer. Une adaptation moyennement moyenne qui ne résoud pas le problème du foot sur la NES !

69%

J.Philippe Alba

Graphisme :	10/20
Animation :	11/20
Son :	12/20
Jouabilité :	13/20
Durée de vie :	13/20

RAINBOW ISLAND : le guide (1er partie)

Dans ce premier numéro, Banzzaï te propose les plans des premiers niveaux de Rainbow Island de chez Ocean. Nous commençons donc avec le premier monde et les deux premiers stages du deuxième monde. Tu devrais arriver sans problème ou presque à franchir ces stages; mais on ne sait jamais, peut-être butes-tu sur le boss du premier monde par exemple. Alors suit bien les conseils de Banzzaï et tu pourras t'en défaire très facilement. Cette première partie des plans doit en effet t'initier au jeu tout en te dévoilant chacun des stages. Alors rendez-vous au prochain épisode avec les stages et les mondes suivants.

PREMIER MONDE

Premier stage :

C'est vraiment très facile, les ennemis sont assez lents et relativement peu nombreux. Si tu ramasses une étoile, elle éclatera en plusieurs morceaux, détruisant tous les ennemis présents à l'écran. Profite de ce stage pour ramasser le maximum de fruits bonus !



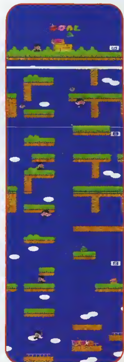
Deuxième Stage :

Dans la lignée du premier stage, ce niveau est destiné à t'entrainer au maniement de ton arc en ciel. C'est à peine si les ennemis sont plus rapides et féroces et les plate-formes plus éloignées.
En revanche, le niveau est légèrement plus long et te demandera plus de temps à terminer si tu veux absolument ramasser tous les bonus.



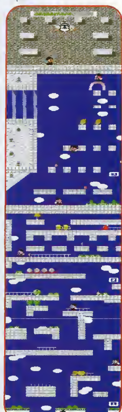
Troisième Stage :

L'action commence à se compliquer légèrement. En effet, les plate-formes sont plus éloignées les unes des autres t'obligeant à user de ton arc en ciel assez souvent. De plus, tu devras apprendre à te déplacer vite et bien à l'aide de celui-ci, sinon c'est la chute et qui sait...



Quatrième stage :

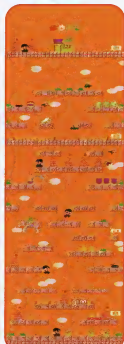
Les choses sérieuses commencent. La fiole de couleur rouge te permet de doubler ton arc en ciel. Avec ce bonus, il est plus facile d'atteindre un bloc lointain par exemple. Pour le monstre de fin de niveau, la tactique est simple, envoie lui un arc en ciel et sauve toi. Répéter l'opération. D'après certains, il est possible de se poster dans un coin de l'écran et de la toucher sans risque. A toi de trouver !



DEUXIEME MONDE

Premier stage :

Des ennemis plus nombreux, d'un autre type et des plates-formes assez éloignées, voila ce qui t'attends dans ce stage. En fait, il existe deux passages relativement difficiles, au début et à la fin du stage. Attention également à ne pas trop flâner en chemin, le message "Hurry" pouvant apparaître à l'écran et le jeu, par la même occasion, devenir stressant. Heureusement, des bonus étoiles sont présents peu après le début du stage.



Deuxième stage :

Dernier stage de ce mois, c'est aussi le plus dur ! Le plus important est donc de récolter le bonus fiole pour doubler ton tir. Sans ce dernier, rejoindre le sommet s'avèrera beaucoup moins aisé.
En plus de la difficulté croissante, la longueur des stages s'alongent à chaque niveau. Fais vite !



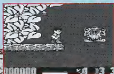
NEWS

OCEAN FAIT SON CINEMA

Hook, adpatation du film du même nom réalisée par Ocean, est prévu sur les trois machines de Nintendo avec pour chacune d'entre elle une version hyper-soignée. Banzzaï te promet plus de détails dans le prochain numéro sur les versions Super Nintendo et Nes, quant à la cartouche Game Boy, admet que l'on ne t'avait pas menti. Le jeu est immense avec de nombreux lieux, tous différents, à visiter et d'innombrables ennemis à détruire ou à éviter. Les graphismes sont superbes (parmi les meilleures sur cette machine), de même pour la musique et je ne te parle pas de la jouabilité ! En fait si, juste un petit mot pour t'apprendre qu'elle est parfaite. Ah bien sûr, tu n'arriveras pas au bout du jeu juste en claquant des doigts mais au moins, tu progresseras lors de chacune de tes tentatives.

A suivre !







STORM ADAPTE

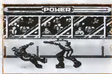


Cette société anglaise bien connue des possesseurs micro adapte plusieurs de ses titres sur consoles Nintendo. Le premier se nomme SuperSWIV, un shoot'em up te plaçant aux commandes d'un hélicopter sur Super Nintendo à la réalisation exemplaire. Prévu pour le début 93. Rodland, un jeu de tableau adapté de la borne d'arcade de Jaleco est annoncé sur Nes et Game Boy pour noël et Indy Heat, un jeu de course de voitures, est attendu sur Super Nintendo et Game Boy pour le deuxième trimestre 1993.

BLADES OF STEEL

- **Machine : Game Boy**
- **Editeur : Palcom**

Te voilà sur la glace, prêt à participer à un grand match de hockey. Deux options : ou tu es le genre de gars bien propre sur lui ou tu es plutôt nerveux, du genre à pas se laisser contrarier par le premier pékin venu. Dans la première hypothèse, le hockey sur glace et donc le jeu n'est vraiment pas fait pour toi. Dans la seconde, tu vas pouvoir donner libre cour à tes instincts meurtriers. Si jamais un joueur t'énerve un peu trop, n'hésite pas à le balancer violemment, ça fait partie du jeu... Si tu y vas un peu trop fort, tu peux prendre une pénalité ou encore te retrouver dans une bagarre effrénée... Là, le jeu devient un véritable combat de boxe où tous les coups sont permis! Blades Of Steel est un super jeu de sport, très rapide et qui te demandera donc un peu de temps d'adaptation aux commandes, voire aux règles du hockey, sport que l'on connait assez mal en France. Avec des options de championnat ou de jeu à deux joueurs (en Game Link), tu va pouvoir bastonner un max !





90%

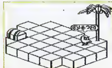
Stéphane Lavoisard

Graphisme :	15/20
Animation :	16/20
Son :	14/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	17/20

Q-BERT

- **Machine : Game Boy**
- **Editeur : Jaleco**

Q-Bert est de retour ! Si tu ne connais pas ce personnage grotesque, saches qu'il sort d'un des plus vieux jeux d'arcade de l'époque de Pac-Man. Sa seule raison de vivre est de faire changer de couleur tous les cubes qui l'entourent Pour le satisfaire, il te suffit de faire sauter Q-Bert une ou plusieurs fois sur chaque cube, mais bien sûr, tu n'es pas tout seul, et il te faut éviter les boules qui tombent du haut de l'écran jusqu'en bas du monde. L'une des boules, une fois arrivée en bas du monde, se transforme en Colly, un vilain serpent qui te suit partout. Il y a également d'autres créatures qui se déplacent bizarrement dans chaque monde, dont Sam et Slick, qui s'amusent à décolorier tes cubes. Heureusement, tu peux les arrêter en leur sautant dessus, et échapper aux autres en utilisant une des plate-formes qui te remontent en haut du monde. Q-Bert se compose de 16 niveaux de quatre rounds, ce qui veut dire que tu n'es pas prêt d'en voir la fin. Le jeu est simple à comprendre, bien fait, et très prenant. Un classique de la Game-Boy !





80%

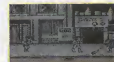
Stéphane Lavoisard

Graphisme :	12/20
Animation :	13/20
Son :	14/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	15/20

DOUBLE DRAGON 2

- **Machine : Game Boy**
- **Editeur : Acclaim**

Si tu aimes la baston, tu as certainement Double Dragon, un des meilleurs jeux de ce genre sur Game Boy. Voici enfin sa suite. Tu joues le rôle de Billy Lee (à deux, ton copain joue son frère Jimmy), et ton but est de retrouver le chef des Scorpions et son disciple, deux types qui t'ont fait accusé d'un meurtre que tu n'as pas commis. Tu dois, à chaque niveau, combattre un nombre impressionnant d'adversaires, qui feront tout pour empêcher ta mission d'aboutir. Les neufs premiers niveaux se déroulent dans les rues, les quais du métro ou les wagons du métro. Au dixième niveau, tu arrives au pied de la planque des Scorpions, et tu dois explorer étage par étage le bâtiment. Pour combattre, tu peux donner un coup de pied en l'air, un coup de genou ou un uppercut, mais fais surtout attention aux ennemis qui sont armés de battes de baseball, de couteaux ou d'autres armes. Régulièrement, tu combattras un type plus balaise, et il te faudra trouver le moyen de t'en débarasser. Et là, tu te débrouilles, je t'en ai déjà assez dit comme ça. Assez bien fait, Double Dragon 2 est surtout sympa à jouer avec un copain. Seul, le jeu est un peu trop dur, d'autant plus qu'il est assez long.





91%

Stéphane Lavoisard

Graphisme :	15/20
Animation :	16/20
Son :	14/20
Jouabilité :	14/20
Durée de vie :	16/20

NEWS

PRET A DECOLLER

Microprose prévoie la sortie de F15 Strike Eagle sur Nintendo pour le mois de septembre dans un premier temps, puis sur Game Boy (eh oui !) et Super Nintendo par la suite. Les aviateurs en herbe dont tu fait surement partie font enfin pouvoir s'éclater sur leur bécane. Plus de détails dans Banzzaï numéro 2.

ACCOLADE S'Y COLLE

Connue jusqu'alors pour ses développements Megadrive, la firme Accolade propose maintenant plusieurs productions pour Game Boy parmi lesquelles Missile Command, Centipede et Asteroïds. Si ces titres ne te rappelle rien, ce n'est pas étonnant, ils font tous les trois partie des pionniers des jeux vidéos. Demande donc à tes parents, il pourront sûrement d'en parler si les jeux vidéo ne leur sont pas complètement étrangers, bien sûr. Prévu pour juin.

TOUJOURS PLUS !

Plusieurs périphériques viennent d'arriver en France pour les consoles Nintendo parmi lesquels un kit de réparation pour les manettes de ta Nes. Mais le plus impresionant concerne le nombre de gadgets disponibles pour Game Boy. Ainsi, tu trouveras un petit haut-parleur, une vitre de protection d'écran, une batterie rechar geable, un sac de transport (le Pro Pouch), une housse de protection, deux loupes dont une éclairante... Décidément, cette minuscule machine bénéficie de toujours plus d'accessoires. Pour tout renseignements complémentaires sur la gamme Naki, renseigne toi auprès de ton revendeur habituel.

ATTENTION, N'HESITE PAS, EN T'ENGAGEANT DES MAINTENANT DANS LES MATCH TOP-SCORE TU POURRA PARTICIPER AU CHAMPIONNAT 1992 TOP-SCORE BANZZAI. VOIR TOUS LES DETAILS DANS NOTRE NUMÉRO 2.

LE DEFI

GAGNE UNE SUPER NINTENDO, UNE GAME BOY OU DES ACCESSOIRES NINTENDO.

MATCH TOP-SCORE

LE PRINCIPE : chaque mois, la rédaction propose deux jeux (nouveaux ou pas) qui font l'objet du match : un sur Nintendo et un sur Super Nintendo.

Chaque mois 20 cadeaux Nintendo à gagner !



Pour participer : il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !)
Tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à :

BANZZAI "TOP–SCORE"
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

avant la parution en kiosque du prochain numéro, le cachet de la poste faisant foi.

COMMENT TU GAGNES ? je m'y attendais à celle-là, je te remercie de me l'avoir posée, mais dis plutôt "comment je pourrais peut-être, si c'est possible, gagner ?", parce que tu vas pas être tout seul à jouer fais moi confiance.
Maintenant si tu aimes bien les défis, le principe est simple : si tu as fait le meilleur score tu gagnes le super cadeau "top-score", si tu fais partie des 9 suivants tu gagnes un cadeau jocker. En cas d'ex-aequo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...).

A STAR IS BORN ! tiens, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre ta photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en crever de jalousie et tes parents touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus te refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible !)

LES VAINQUEURS DU MOIS DERNIER



Testeur Nintendo J.Philippe Yoshi, 13 ans, Courbevoie (92) A terminé plus de 100 jeux de tous types. Gagne à être connu !



Testeur Super Nintendo Lionel Mario, 17 ans, Paris (75) Envisage de terminer plus de 1 000 jeux. N'aime pas perdre !

Aurelent pu également gagner un Joystick Turbo... : Sophie Dumez (Giens), Pierre Dublancs (Paris),

TOP-SCORE « BANZZAI »
Mai 92 – ce mois-ci le concours porte sur les jeux suivants :
Nintendo : Chip'n Dale
Super Nintendo : Super Mario World
Participation possible jusqu'à la parution de notre prochain numéro, le 5 juin 1992.

SUPER KICK OFF

- **Machine : Game Boy**
- **Editeur : Imagineer**

Super Kick Off t'enchanteras si tu aimes les jeux réalistes. Tu devras en effet t'habituer au maniement du ballon, car Super Kick Off est plus une simulation qu'un jeu d'arcade. Le côté positif, c'est que les situations sont très réalistes et que les règles du football sont respectées. Le point négatif, c'est qu'il faut plusieurs parties avant de bien manier le tout, et je te conseille donc de bien lire la documentation. Ceci dit, Super Kick Off possède énormément d'options, ce qui est génial. Choix du terrain, du temps de jeu, du vent, de la formation, de l'arbitre.... Tu peux faire une partie simple, t'entraîner, faire un match amical, et même participer à une ligue, une coupe ou la Coupe d'Europe. Pendant le match, tu peux remplacer un joueur blessé ou effectué un changement. Très très réaliste, Super Kick Off est le meilleur football pour la Game-Boy. Attention cependant, il n'est pas facile à manier. Mais une fois que tu maîtriseras le ballon, alors là, le grand pied d'or 1992, c'est pour toi !



91%

Stéphane Lavoisard

Graphisme :	11/20
Animation :	15/20
Son :	12/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	17/20

DRAGON'S LAIR

- **Machine : Game Boy**
- **Editeur : Elite**



Dragon's Lair te place dans la peau de Dirk, un héros chevaleresque parti à la recherche de sa fiancée, Daphnée, prisonnière du méchant Mordroc. Te voilà un héros qui part affronter tous les dangers avec à ton retour les doux baisers de l'exquise Daphné qui t'attendent. Mais avant, tu dois rassembler les 194 fragments de la Pierre de vie, un objet magique qui te permettra de vaincre Mordroc. Tu diriges Dirk à travers des décors superbes, et tu dois constamment trouver le moyen d'atteindre les fragments, ce qui oblige le plus souvent à utiliser des moyens de locomotion étonnants : wagonnet de mine, dos d'une abeille géante... En tout cas, sache que Dragon's Lair est un jeu très dur... Tu commences avec 10 vies, ce qui donne une idée de la facilité à laquelle on les perd. Par contre, une fois que tu as compris comment récupérer les blocs d'un tableau, normalement, tu y arrives sans problème la fois d'après.

87%

Stéphane Lavoisard

Graphisme :	17/20
Animation :	16/20
Son :	15/20
Jouabilité :	13/20
Durée de vie :	17/20

SNOOPY'S MAGIC SHOW

- **Machine : Game Boy**
- **Editeur : Kemco**



Snoopy, le toutou fétiche des américains, arrive enfin sur Game-Boy. Ne compte pas devoir jouer de tes réflexes, Snoopy's Magic Show fera plus appel à ta réflexion, même si il vaut mieux ne pas être manchot. Allez ouste, dégagent les Rambos, les manchots, les idiots. Bon, t'es encore là, tant mieux ! Tu diriges Snoopy et il te faut récupérer les quatre Woodstock pour passer au niveau suivant. Comme ce serait un peu trop simple, il y a des boules qui rebondissent et qu'il faut éviter, et beaucoup d'obstacles qui viennent gêner ta progression; blocs mobiles, fragiles, téléporteurs ou encore passages à sens unique... Dans le mode à deux joueurs, le second joueur dirige Spike (le frère de Snoopy) et doit terminer le premier.



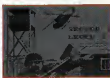
Facile à comprendre, proposant cent niveaux qui feront chauffer tes cellules grises, Snoopy est sympa, mais sans doute un peu trop facile. A essayer !

85%

Stéphane Lavoisard

Graphisme :	14/20
Animation :	14/20
Son :	14/20
Jouabilité :	16/20
Durée de vie :	15/20

CHOPLIFTER 2



- **Machine : Game Boy**
- **Editeur : JVC**

La guerre est sur le point d'éclater. Pour éviter le drame, l'armée donc fait appel à toi. Ta mission : aller récupérer les otages retenus prisonniers à travers 15 niveaux s'étalant sur 5 régions. Tu vas devoir survoler les territoires ennemis, éviter les appareils ennemis et le relief parfois



dangereux, puis atterrir sans peur au milieu du chaos de la guerre, pour récupérer les otages. Le premier niveau est très facile. Il faut juste sauver le maximum d'otages pour passer au niveau suivant.
Au second niveau, te voilà dans des grottes alors que le 3 se déroule en mer, avec bateaux, sous-marin et plate-forme pétrolière en jeu. La jungle est le théâtre des opérations du niveau 4, et il t'y faudra affronter les premiers avions!
Enfin, au niveau 5, tu survoles la capitale ennemie, alors autant dire que tous les moyens possibles seront mis en oeuvre pour t'abattre.
Choplifter 2 est un jeu bien fait, prenant, et comportant de nombreuses options qui le rendent très intéressant à jouer. Un hit de la Game-Boy!

91%

Stéphane Lavoisard

Graphisme :	14/20
Animation :	15/20
Son :	14/20
Jouabilité :	15/20
Durée de vie :	17/20

NEWS

LUDI GAMES : COUP D'ENVOI !

Ludi Games est une toute nouvelle société exclusivement dédiée à la distribution de cartouches pour consoles Nintendo.
Le premier produit n'est autre que Kick Off d'Imagineer sur Nes et Gameboy, à venir sur Super Nintendo. Ce jeu bénéficie d'un partenariat avec Jean Pierre Papin et d'une campagne publicitaire télé. Mais ce n'est pas tout puisqu'une coupe de football rassemblant des équipes de minimes (de sept joueurs) est organisée avec le concours de Canal J, une télé du réseau cablé.
Cette compétition intitulée la Coupe Canal J – Kick Off, patronnée par le ministère de la jeunesse et des sport et la fédération française de football débutera le 20 mai, les meilleures équipes se retrouvant pour la finale les 27 et 28 juin 1992 au centre fédéral de Clairefontaine. Toujours à l'occasion du lancement de Kick Off sur les consoles Nintendo, Canal J diffusera une série télévisée inédite, Goal, comptant la vie quotidienne d'un groupe d'adolescents dont la passion est le football. Ludi Games assurent aussi la distribution d'autres sociétés telles Microprose et Elite.
A suivre !

COURRIERS DES LECTEURS

CHER BANZZAI,

J'apprends par une indiscrétion que Pressimage va lancer un magazine sur les consoles de la marque Nintendo qui porterait le nom de Banzzai. Je souhaite que cette nouvelle soit vraie car j'attends, depuis un bon moment déjà, un magazine sur ce sujet. J'y pense tellement fort, j'en rêve tellement souvent qu'il a fini par prendre forme dans ma tête et que je voudrais te dire, cher Banzzai, comment je t'aurais voulu, si on m'avait demandé mon avis. D'abord le plus important, ton prix, pas trop cher, 10 francs par exemple, pour que jamais je n'aie à me priver de toi. Ensuite ta taille. Je t'aurais voulu grand, très grand. Le double des magazines habituels, par exemple. Pour que les photos soient grandes, les plans soient sur la même double page et que les pubs des éditeurs nous explosent à la figure. Avec des posters à mettre dans ma chambre et pourquoi pas, même, des posters de pub ? et que tu paraisses chaque mois. Voilà, j'espère que tu ressembleras à ça. Et si ce n'est pas le cas, publies ma lettre quand même, ça épatera mon copain jean-michel. Il va vraiment être jaloux ! Je t'embrasse.

MARC

BANZZAI :
Merci pour cette charmante lettre qui nous permet d'ouvrir cette importante rubrique dès le numéro 1 de Banzzai. Et te voilà comblé, mon petit Marc, le magazine est à la virgule près celui auquel tu rêvais, car Banzzai sera mensuel dès septembre. Je me demande même si tu n'as pas bénéficié de plus d'indiscrétions que tu veux bien nous en avouer dans ta lettre qui, je le dis en passant, est un modèle en matière de construction, de style, d'intelligence alliant une discrétion incisive à une hardiesse pudique, autant de qualités plus courantes chez un adulte, d'ou la question : qui es-tu vraiment ? qui se cache sous ce pseudonyme enfantin ? et la peur soudain : ne s'agirait il pas là d'une espièglerie faite par un concurrent facétieux ? Mais alors ce magazine que tu rêvais de trouver dans les kiosques, nous dis-tu, ne serais-ce pas plutôt le magazine que tu rêvais de faire. Alors là, bien joué, je reconnais que c'est habile. Et bien : que le meilleur gagne !

TRUCS

SUPER MARIO BROS :

Quand le jeu est fini, attendre l'écran où vous devez choisir un ou deux joueurs, puis appuie sur le bouton A et Start en même temps. Et tu recommences au dernier monde que tu as visité.

HUNT FOR RED OCTOBER :

Tu peux utiliser ce truc une fois par jeu pour remonter au maximum tous tes niveaux : appuie sur le bouton Start pour faire pause puis appuie sur les boutons suivants : A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select,A, B Select, A, B deux fois et bouton A.

DOUBLE DRAGON II :

Pour continuer au niveau 1, 2 et 3 : appuie sur Haut, Droite, Bas, Gauche, bouton A et B sur l'écran Game Over.
Au niveau 4, 5 et 6 appuie sur Haut, Bas, Gauche, Droite, boutons B, A, A sur l'écran Game Over.
Pour le niveau 7, 8 et 9 : boutons A, A, B, B, Bas, Haut, Droite, Gauche sur le paddle no 2.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU :

Choisir son niveau ? "Resete" 3 fois pendant l'écran de présentation puis appuie sur Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas, bouton B, Bouton A sur le paddle 2 pendant l'écran de présentation également.

DR MARIO :

Pour voir les deux dernières images de ce jeu, fini le jeu a partir des niveaux suivants :
Niveau : 20
Vitesse : Med
Image : lézard.
Niveau : 20
Vitesse : High
Image : vaisseau spacial.

ADVENTURE OF LOLO :

Si la seconde lettre de ton code est avant, dans l'alphabet, la 4 ème echange les de place et tu auras un nouveau code. Ca marche pour tous les codes commençant par A, B, C ou D.
Pour commencer au dernier niveau . GCVT.

BUBBLE BOBBLE :

Pour aller au niveau choisi : entre le code : EECJJ.
Sélectionne 1 ou 2 joueurs, choisi le niveau 1 à 112 et appuie sur Start.
Pour voir la seconde fin : entre le code : EECFG. Tu dois battre Grumple Grommit avant de la voir.
Un deuxième joueur peut venir jouer à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur les boutons A, B et Select en même temps.

METAL GEAR :

Pour débuter au niveau avant l'ordinateur (déjà détruit) et avec une quantité d'armes et d'options: ELLEN DIANE JENNI FERBI GBOSS

Password du dernier niveau.WZRJZ QZZZD UJ510 UIQZZ NZRZE

Pour la fin du jeu un autre code T1111 11611 11111 11111 11116

KICKLE CUBICLE :

Niveau 10 : ITXG bLCE.
Niveau 15 : LGD a DBBQ.
Niveau 20 : NIEh VLBK.
Niveau 25 : RXSh KKCB.
Niveau 30 : TJBY EGCe.
Pour atteindre un niveau spécial, faire Bas et allumer la console. Si l'écran devient bleu ou blanc, presser Select.

ALLEWAY :

Si la balle est trop rapide, il est possible d'augmenter la vitesse de ta raquette en appuyant sur le bouton A tout en continuant à bouger.

& ASTUCES

SOLAR JETMAN :

Niveau 7 : KLDMHMQBRBHB
Niveau 8 : GKDMGDDBXPNB
Niveau 12 : DNGDDPBBXQNB
Niveau 13 : GKHVGDBBGLNB
Niveau 14 : ZHHZQQQQNNNN

LES TORTUES NINJA :

Pour avoir 10 vies de plus et choisir à quel niveau tu veux commencer, sur l'écran de présentation appuie sur les boutons B, A, Gauche, Droite, B, A et enfin sur Start.

BATTLE OF OLUMPUS

Passward du niveau fond : zlzFDZTHaJtdOMkHkSja1kS Xlo

GREMLINS 2 THE NEW BATCH :

Niveau 1-1 : GBQK
Niveau 3-1 : NJTD
Niveau 1-2 : BVKF
Niveau 3-2 : ZFPJ
Niveau 2-1 : DXNH
Niveau 4-1 : SHMC
Niveau 2-2 : CGMW
Niveau 4-2 : VLBB
Niveau 5-1 : NXRD

LOW G MAN :

Niveau 2-1 : M1CH
Niveau 4-1A : LV12
Niveau 3-1 : FLLF
Niveau 5-1A : 5VLB
Niveau 4-1 : SCRD
Niveau 1-1B : 386V
Niveau 5-1 : MP45
Niveau 2-1B : M952
Niveau 1-1A : JPN1
Niveau 3-1B : 80MB
Niveau 2-1A : 3100
Niveau 4-1B : S0N8
Niveau 3-1A : HV10
Niveau 5-1B : SGJK

BURAI FIGHTER :

Niveau 2 Eagle HGKM
Niveau 2 Albatross HGNC
Niveau 2 Ace GBHL
Niveau 3 Eagle CPFG
Niveau 3 Albatross BMHB
Niveau 3 Ace MHCB
Niveau 4 Eagle JJCM
Niveau 4 Albatross DGBF
Niveau 4 Ace CDMN
Niveau 5 Eagle DKLF